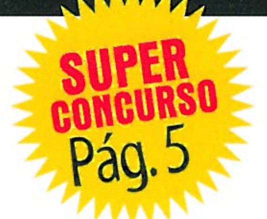


TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
REVISTA
POKéMON
TM
Nº 30
Por los expertos de Nintendo Acción
Pokémanía
Cine, tele, GBA...
¡¡nuevos Pokémon!!
Guías
Sé un experto en
Pokémon Stadium 2
Póster
Doble
Trucos
En busca del
Pokémon perfecto
Descubrimos todos los
movimientos de tus Pokémon
¡¡Golpea fuerte!!
¡¡Regalamos 50 productos Pokémon!!



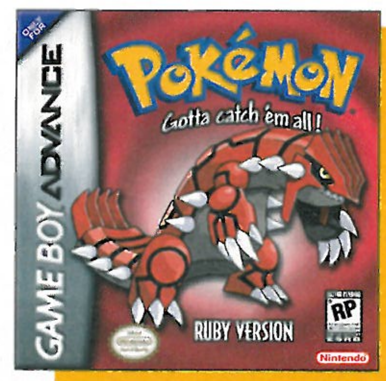
PokémON

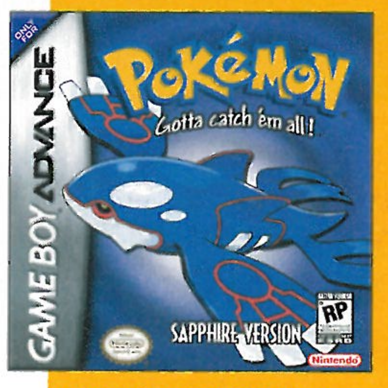
Tenemos los primeros datos de venta de los nuevos Pokémon y...

POKéMON ARRASA EN JAPÓN

El 17 de marzo llegarán a Estados Unidos, y... ¿en verano aquí?







Estas son las cajas de las ediciones Rubí y Zafiro para Advance que saldrán en Estados Unidos en marzo.

Si Rojo y Azul marcaron una época, y las cifras de Oro, Plata y Cristal nos dejaron mareados, preparaos para una nueva histeria colectiva Pokémon porque los datos que llegan de Japón son espectaculares. Tras los **cuatro primeros días, se había rebasado la cifra de 1.500.000 cartuchos vendidos** de Rubí y Zafiro. Y como el cartuchito hay que jugarlo en una Advance, **las ventas de la consola portátil se triplicaron** al mismo tiempo. El fenómeno Pokémon continúa tan vivo como siempre....

En USA, en marzo

Otra noticia sobre estas ediciones es que ya sabemos la fecha definitiva de lanzamiento en USA: será el **17 de marzo.** Confirmado por Nintendo. Haciendo cálculos, y fiándonos de nuestras fuentes, eso supone que los juegos podrían llegar a España hacia el mes de julio. Aún no es una fecha confirmada, pero os podéis ir haciendo una idea.

Estamos preparando un jugoso artículo sobre las dos nuevas ediciones, pero mientras podemos avanzaros que nuestro primer Pokémon lo conoceremos ayudando a un entrenador novato a defenderse de un Pokémon salvaje. Suena bien, ¿eh?

¡¡YA SABEMOS SUS NOMBRES!!



MUDKIP. En japonés era Mizugoro. Pokémon de agua

TREECKO. Un Pokémon planta, al que conocimos como Kimori.

TORCHIC. Este Pokémon de fuego se llama Achamo en Japón.





Nueva generación. La "Advance Generation" contará con nuevos protagonistas tanto entrenadores como Pokémon. Pronto los veremos en la serie de televisión.

¿QUÉ NOS ESPERA EN 2003?

Nuevos episodios de televisión, nuevas películas, ¡sigue la fiebre!

¡Dibus! Dibus informa Pokémon vuelve dispuesto a renovarse con un montón de sorpresas para el nuevo año. Más capítulos para la televisión, más películas, los tan esperados Zafiro y Rubí... Si te gusta Pokémon... ¡estás de enhorabuena!

Con la llegada de **133 nuevos Pokémon,** el mundillo de vuestros queridos monstruitos se revoluciona otra vez. Desde que Pokémon aterrizó en Europa hace cuatro años, Pikachu, Ash y compañía no han parado de cosechar éxitos.

Aunque en el último año las novedades respecto a Pokémon se han relajado bastante en nuestro país, en Japón continuaban los capítulos, las pelis y los juguetes... Y todo eso está a punto de llegar ahora a nuestro país.

Sin ir más lejos, ya podemos contaros que **Miramax lanzará la cuarta y quinta películas directamente a vídeo durante el 2003,** y eso significa que no nos vamos a quedar sin ellas. ¡Bien! **"Pokémon 4 Ever" ha sido un autentico éxito en los EE.UU.** y allí la verán en vídeo hacia el mes de marzo. La quinta, **"The guardians of Altomare", la han prometido para otoño.**

Y en la tele...

Para la pequeña pantalla, nos llegan **nuevos capítulos que empezaremos a ver en Fox Kids primero y luego en Tele 5.** Será una quinta temporada llena de emoción y novedades, donde **Ash y Misty se enfrentarán en la Liga Master Quest,** una nueva versión de la Liga Naranja. Al terminar esta liga (que es cortita), llegarán los esperados capítulos de **"The Advance Generation"** en los que se renueva el trío protagonista. Y también sus respectivos Pokémon. **Pikachu estará acompañado por los nuevos Pokémon de inicio de Rubí y Zafiro,** que ya tienen sus nombres finales: Treecko (planta), Torchic (fuego) y Mudkip (agua). ¡¡Ya veréis sus evoluciones!! De momento os adelantamos sus nombres: **Grovyle, Combusken y Marshtomp.** Y, como no, el **Team Rocket** seguirá dando guerra con una nueva adquisión en su equipo, **un Pokémon planta muy parecido a un cactus.** Por supuesto que tendrán competencia. Ya conocíamos a Butch y Cassidy, sus rivales en la organización. Pues ahora tendrán que vérselas con los misteriosos equipos **Magma y Aqua,** que no tienen ni un pelo de tontos.

Más Pokenoticias

Cambiando radicalmente de tema, vamos a aprovechar este espacio para contaros que **Pokémon Expedition, las nuevas cartas intercambiables Pokémon, ya ha salido a la venta de la mano de Devir.** Aunque está en inglés, ya puedes disfrutar de las nuevas habilidades de Pokémon conocidos, de las espectaculares cartas holográficas y de las fascinantes cartas de entrenador como la Multi Technical Machine 01, capaz de paralizar a cualquier Pokémon.



CONCURSO Pokémon
PARTICIPA CON NOSOTROS Y GANA FANTÁSTICOS PREMIOS POKéMON
3 POKéMON ORO
5 VÍDEOS PELÍCULA POKéMON
5 MANUAL DEL ENTRENADOR POKéMON
3 POKéMON PLATA
5 LOTES DE BARAJA DE CARTAS +TABLERO
¿CÓMO PARTICIPAR?
¡MÁS FÁCIL TODAVÍA ! ¡ ENVÍA UN SMS CON TU MÓVIL !
¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS 25 PREMIOS QUE SORTEAMOS!
Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5300 desde tu móvil poniendo la palabra "pokemon122"
1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en proximos números en la revista Pokémon.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de enero de 2003.
HAN COLABORADO:
Nintendo
pokémon.nintendo.es
SporTandem
"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".



¿Cuál es el mejor movimiento?

El mismísimo Profesor Oak nos ha felicitado por este ESPECIAL. Dice que ahora todos los entrenadores serán mucho más sabios, casi tanto como él. ¡Menudo es este Oak!

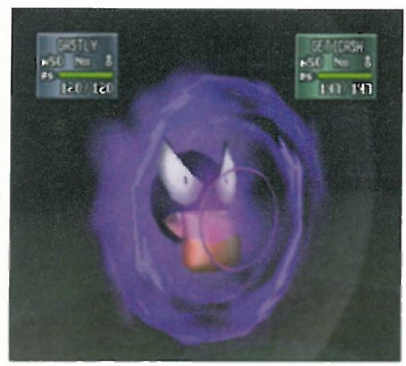
MOVIMIENTOS DE TIPO FANTASMA

Los movimientos fantasmas pertenecen al **grupo de los ataques físicos.** Su efectividad es máxima contra los Pokémon de tipo psíquico y fantasma. Aunque contra los siniestros y los de acero no tendrán tanta suerte. Nunca alcanzarán a los Pokémon normal.

Este tipo de movimientos se caracterizan por su eficacia y, sobre todo, por los efectos secundarios que producen en el rival. De todos, nuestro movimiento preferido es MISMODESTINO, que debilita al rival de una forma casi mágica.

MOVIMIENTO	DESCRIPCIÓN	PRECISIÓN	POTENCIA	PP	MT
BOLA SOMBRA	Ataque que tiene la probabilidad de uno entre 5 de reducir la DEFENSA ESPECIAL del rival.	100	80	15	MT30

MOVIMIENTOS DE TIPO FANTASMA (Continuación)



El poder de Bola Sombra dependerá del nivel de ATAQUE, pero Gastly y sus evoluciones no destacan por ello.

MOVIMIENTO	DESCRIPCIÓN	PRECISIÓN	POTENCIA	PP	MT
LENGÜETAZO	Ataque que tiene una probabilidad entre tres de paralizar al rival.	100	20	30	—
MISMODESTINO	**Movimiento que debilita al rival si el usuario se debilita al utilizar este ataque.**	**100**	**—**	**5**	**—**
PESADILLA	Movimiento que hace que el rival dormido tenga pesadillas. Irá perdiendo PS poco a poco.	100	—	15	MT50
RAYO CONFUSO	Un siniestro destello de luz que confunde al rival. Es un ataque de tipo FANTASMA.	100	—	10	—
RENCOR	Movimiento vengativo que reduce ligeramente los PP del último ataque del oponente.	100	—	10	—
TINIEBLAS	Ataque muy preciso que siempre inflige daño.	100	—	15	—

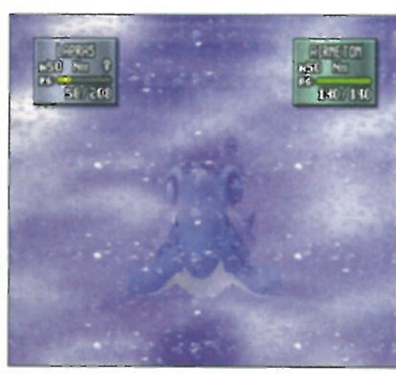
MOVIMIENTOS DE TIPO HIELO

Pertenecen al **grupo de los ataques especiales.** Son muy eficaces contra los Pokémon de tipo planta, tierra, volador y dragón. Por contra, los Pokémon de tipo fuego, agua, hielo y acero no tendrán problemas para soportar este tipo de ataques.

Sin duda alguna nuestro movimiento de tipo hielo favorito es **RAYO HIELO.** Su potencia raya al nivel de su precisión. Pero mucho ojo con **VENTISCA.** Es el ataque de hielo más potente, aunque su nivel de precisión no acompañe las estadísticas.

Si quieres dejar congelado al rival con un movimiento frío como un témpano, puedes utilizar Rayo Hielo o Ventisca. Le vas a dejar helado.

MOVIMIENTO	DESCRIPCIÓN	PRECISIÓN	POTENCIA	PP	MT
NEBLINA	Proporciona protección total contra cualquier tipo de ataque que afecte al estado del Pokémon.	100	—	30	—
NIEBLA	Elimina los cambios que afecten a las estadísticas de los POKéMON (por ejemplo, a la VELOCIDAD).	100	—	30	—
NIEVE POLVO	Ataque cuya probabilidad de congelar al rival es de uno entre diez.	100	40	25	—
PUÑO HIELO	Ataque que tiene una probabilidad entre diez de congelar al rival.	100	75	15	MT33
RAYO AURORA	Ataque que tiene la probabilidad de uno entre diez de reducir el ATAQUE del objetivo.	100	65	20	—
RAYO HIELO	**Tiene una probabilidad de uno entre diez de congelar al oponente.**	**100**	**95**	**10**	**—**
VENTISCA	**El ataque de HIELO más potente. La probabilidad de congelar al rival es de uno entre diez.**	**70**	**120**	**5**	**MT14**
VIENTO HIELO	Si este ataque acierta, seguro que reduce la VELOCIDAD del rival.	95	55	15	MT16



Lapras es un gran Pokémon de tipo hielo. Es uno de los pocos que aprenden Rayo Hielo durante el entrenamiento.

MOVIMIENTOS DE TIPO LUCHA

Pertenecen al grupo de los **ataques físicos.** Muy eficaces contra los Pokémon de tipo normal, hielo, roca, siniestro y acero. Sin embargo, hacen poco daño a los de tipo veneno, volador, psíquico y bicho. A los de tipo fantasma nunca les alcanzarán estos ataques.

Entre todos los movimientos de tipo lucha nuestro preferido es **CONTADOR.** Es un movimiento de gran precisión que sorprenderá a los rivales que nos ataquen con ataques físicos. Otros movimientos interesantes son **TAJO CRUZADO y TIRO VITAL.**

Los movimientos de tipo lucha son variados y potentes. Pero si quieres arrasar, utiliza Contador, Tajo Cruzado o Tiro Vital. Qué nombrecitos, ¿eh?



Si usas el ataque Contador durante un combate, la batalla puede dar un vuelco que sorprenderá a tu contrincante.

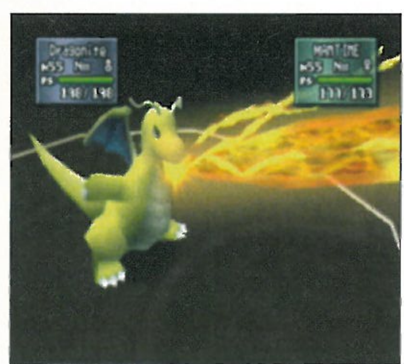
MOVIMIENTO	DESCRIPCIÓN	PRECISIÓN	POTENCIA	PP	MT
CONTADOR	**Movimiento de respuesta que devuelve el doble de daño de un ataque físico. Muy preciso.**	**100**	**—**	**20**	**—**
DETECCIÓN	Permite al que lo usa evadir un ataque. Si se usa de forma continuada, pierde efectividad.	100	—	5	MT43
DOBLE PATADA	Como indica su nombre, son dos patadas rápidas seguidas.	100	30	30	—
GOLPE KÁRATE	A menudo se convierte en un golpe crítico y hace el doble de daño.	100	50	25	—
GOLPE ROCA	Se puede usar para aplastar rocas y abrir nuevos caminos.	100	20	15	MT8
INVERSIÓN	Ataque que se hace más potente si el usuario tiene pocos PS. Puede cambiar el combate.	100	—	15	—
MOV. SÍSMICO	Lanza al rival con la fuerza suficiente para poner el mundo al revés. Su poder depende del nivel.	100	—	20	—
PATADA S. ALTA	Más fuerte que la PATADA SALTO. Si falla, el atacante recibe 1/8 del daño.	90	85	20	—
PATADA BAJA	La probabilidad de hacer retroceder al rival es de uno entre tres.	90	50	20	—
PATADA GIRO	La probabilidad de hacer retroceder al rival es de uno entre tres. Es bastante potente.	85	60	15	—
PATADA SALTO	Es un ataque muy poderoso. Si falla, el atacante recibe daño.	95	70	25	—
PUÑODINÁMICO	No es muy preciso, pero si acierta, seguro que confunde al enemigo.	50	100	5	MT1
SUMISIÓN	Es un ataque bastante potente, aunque el atacante recibirá un cuarto del daño infligido.	80	80	25	—
TAJO CRUZADO	**Es un ataque potente que a menudo provoca un golpe crítico.**	**80**	**100**	**5**	**—**
TIRO VITAL	**Siempre va después del ataque del rival, pero nunca falla.**	**100**	**70**	**10**	**—**
TRIPLEPATADA	Ataque de tres patadas que hace cada vez más daño.	90	10	10	—
ULTRA PUÑO	Un puñetazo increíblemente rápido que siempre da primero.	100	40	30	—

MOVIMIENTOS DE TIPO NORMAL - 1ª Parte

Los movimientos de tipo normal pertenecen al grupo de los **ataques físicos.** Son los más numerosos y no son muy efectivos contra ningún tipo especial de Pokémon. Sin embargo, son poco eficaces contra los Pokémon de tipo roca y contra los de tipo acero.

Es difícil elegir uno preferido ya que hay muchos interesantes. De todas formas, en este primer bloque elegiremos **EXPLOSIÓN** por ser el más potente y preciso. Aunque el Pokémon que lo use caerá debilitado, lo cual no resulta de mucha utilidad.

Estos movimientos son muy numerosos, pero no efectivos contra ningún tipo especial. De hecho, no dañan jamás a los Pokémon de tipo fantasma.



Híper Rayo es el ataque de tipo normal más famoso. La única pega es que después de usarlo el Pokémon necesitará recargarse.



MOVIMIENTO	DESCRIPCIÓN	PRECISIÓN	POTENCIA	PP	MT
AFILAR	Sube el ATAQUE. La piel del Pokémon se endurece para mejorar el impacto.	100	—	30	—
AGARRE	Sólo lo usan los Pokémon con pinzas. El objetivo es atrapado y herido.	100	55	30	—
AGUANTE	Deja al usuario con al menos un PS. Si se usa muchas veces, el índice de acierto baja.	100	—	10	MT20
AMORTIGUADOR	Restaura la mitad de los PS máximos. Se puede usar también en el combate.	100	—	10	—
ANULACIÓN	Anula uno de los ataques del rival, que no podrá volver a usar hasta otro turno.	55	—	20	—
ARAÑAZO	Las garras afiladas se usan para infligir daño al enemigo.	100	40	35	—
AT. RÁPIDO	Siempre golpea primero. Si lo usan los dos Pokémon, atacará el que tenga mayor VELOCIDAD.	100	40	30	—
ATADURA	Atrapa y aprieta al rival varios turnos. El rival no se puede mover mientras lo atacan.	75	15	20	—
ATAQUE FURIA	El Pokémon golpea rápidamente al rival varias veces.	85	15	20	—
ATRACCIÓN	Conquista al rival y hace que le cueste atacar a un enemigo del género opuesto.	100	—	15	MT45
AUTODESTRUC.	El que lo usa explota, hiere al rival y luego se debilita. Inútil contra el tipo fantasma.	100	200	5	—
AZOTE	Ataque que se hace más potente si el usuario tiene pocos PS. Puede cambiar el combate.	100	—	15	—
BATIDO	Restaura la mitad de los PS máximos del usuario. También se puede usar en combate.	100	—	10	—
BESO AMOROSO	Movimiento especial que con un gran beso duerme al rival durante un rato.	75	—	10	—
BESO DULCE	Un dulce besito que atonta y confunde al rival.	75	—	10	—

MOVIMIENTOS DE TIPO NORMAL (Continuación)

Entre esta gama de ataques encontrarás movimientos tan originales como Beso Dulce o Campana Cura. Otra cosa es que sean tan efectivos.



Como Raticate acierte con su ataque Súper Diente, hasta el mismísimo Mewtwo perderá la mitad de sus PS.



MOVIMIENTO	DESCRIPCIÓN	PRECISIÓN	POTENCIA	PP	MT
BOMBA HUEVO	Lanza un huevo al rival. Sin embargo, puede fallar.	75	100	10	—
BOMBA SÓNICA	Siempre inflige la misma cantidad de daño (20 PS).	90	20	20	—
CABEZAZO	En el primer turno el atacante se prepara, en el segundo da un fuerte cabezazo al rival	100	100	15	—
CAMPANA CURA	El relajante tintineo de una campana elimina los problemas de estado de todo el equipo.	100	—	5	—
CANTO	Una melodía relajante adormece al rival.	55	—	15	—
CANTO MORTAL	Melodía malévola que debilita al usuario y al oponente en tres turnos.	100	—	5	—
CARA SUSTO	Una mirada aterradora que atemoriza a la víctima y reduce la velocidad.	90	—	10	—
CHIRRIDO	Movimiento que produce un ruido horrible. Reduce bastante la DEFENSA del rival.	85	—	40	—
CLAVO CAÑÓN	Ataque que consiste en dar de dos a cinco golpes al rival. Es muy preciso.	100	20	15	—
CONTONEO	Movimiento que enfurece y confunde al rival, pero aumenta su poder de ATAQUE.	90	—	15	MT34
CONVERSIÓN	Movimiento que cambia el tipo elemental del que lo usa por uno de los tipos de sus ataques.	100	—	30	—
CONVERSIÓN2	Movimiento que convierte el tipo del atacante en uno resistente al último ataque del rival.	100	—	30	—
CORNADA	Un cuerno afilado se dirige hacia el oponente para infligir daño.	100	65	25	—
CORTE	También sirve para cortar pequeños arbustos y abrir nuevos caminos.	95	50	30	MO1
CUCHILLADA	Tiene muchas posibilidades de ser golpe crítico y hacer doble de daño.	100	70	20	—
DANZA-ESPADA	Mov. especial que aumenta el poder de ATAQUE del que lo usa.	100	—	30	—
DERRIBO	Ataque de carga. El atacante recibe un cuarto del daño infligido al oponente.	85	90	20	—
DESARROLLO	Movimiento que aumenta el AT. ESP. Se suele usar hasta seis veces.	100	—	40	—
DESLUMBRAR	Atraviesa al enemigo con una mirada aterradora. Asusta y paraliza				

MOVIMIENTOS DE TIPO NORMAL (Continuación)

Explosión es el ataque de tipo normal más potente, pero no te pierdas otras "joyas" como Doble Filo, Destructor, Día de Pago, Frustración o Encanto.

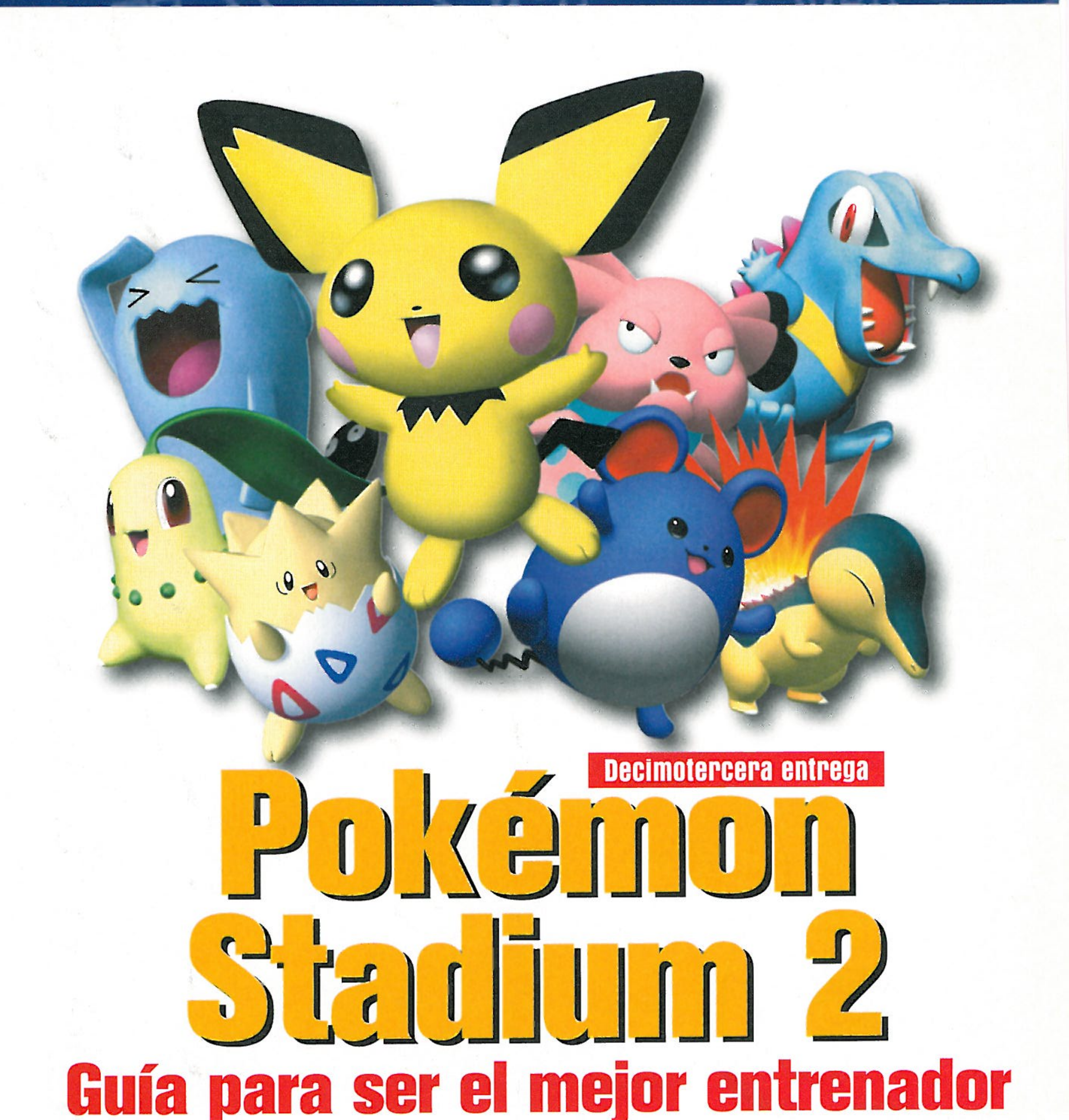


El ataque Atracción enamora al Pokémon del sexo opuesto. ¿Qué pasa cuando estás enamorado? Pues que no das ni una.

MOVIMIENTO	DESCRIPCIÓN	PRECISIÓN	POTENCIA	PP	MT
	al rival.	75	—	30	—
DESTELLO	Ciega al rival con un destello, reduciendo así la precisión del oponente.	70	—	20	M05
DESTRUCTOR	Algo más fuerte que PLACAJE. Muchos Pokémon saben este movimiento.	100	40	35	—
DÍA DE PAGO	Da dinero al final del combate. La cantidad depende de la frecuencia del ataque y el nivel.	100	40	20	—
DIVIDE DOLOR	Movimiento que suma los PS del usuario y del rival, y divide el total entre ellos	100	—	20	—
DOBLE EQUIPO	Crea copias imaginarias del que lo usa. Éstas desorientan al rival y reducen su precisión.	100	—	15	MT32
DOBLE FILO	Ataque de placaje y carga. El atacante recibe un cuarto del daño infligido al oponente.	100	120	15	—
DOBLEBOFETÓN	Aunque cada golpe es débil, este ataque golpea al objetivo de dos a cinco veces seguidas.	85	15	10	—
DULCE AROMA	Dulce aroma que distrae al objetivo y hace más fácil golpearlo.	100	—	20	MT12
ENCANTO	Movimiento que encanta al objetivo y reduce bruscamente su poder de ATAQUE.	100	—	20	—
ESQUEMA	Movimiento que permite copiar un movimiento del oponente y aprenderlo.	100	—	1	—
EXPLOSIÓN	**El ataque más potente de todos. Sin embargo, el atacante se debilita después de usarlo.**	**100**	**250**	**5**	**—**
FALSOTORTAZO	Movimiento que ajusta el ataque para que el enemigo se quede con 1 PS. No puede debilitarlo.	100	40	40	—
FIJAR BLANCO	Ataque que fija al rival para asegurarse de que el siguiente ataque no falla.	100	—	5	—
FOCO ENERGÍA	Aumenta la probabilidad de dar al oponente en su punto débil con un golpe crítico.	100	—	30	—
FORTALEZA	Sube la DEFENSA del que lo usa. Es útil cuando se lucha contra Pokémon físicamente fuertes.	100	—	30	—
FRUSTRACIÓN	Cuanto menos le guste su entrenador al que lo use, más potente será.	100	—	20	MT21



Los ataques de tipo normal continúan en el próximo número



Decimotercera entrega

Pokémon Stadium 2

Guía para ser el mejor entrenador

CASTILLO DE LÍDERES DE GIMNASIO (RONDA 2)-Continuación

En esta entrega acabamos los gimnasios de Johto, plantamos cara al ALTO MANDO y al campeón LANCE. En cuanto le derrotes conseguirás uno de los premios más preciados de todo Pokémon Stadium 2. Y ya que hablamos de premios, en el próximo número te vamos a dar uno muy gordo. Adivina: sí, el final de la guía. Ah, por fin vais a poder completar esta colección de tácticas.

GIMNASIO OLIVO. BATALLAS

BATALLA 1: LÍDER GIM. YASMINA

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Steelix	Ac/T	Cola Férrea	Ac	Terremoto	T	Avalancha	R	Retroceso	N
Stantler	N	Psíquico	Ps	Terremoto	T	Pantalla Luz	Ps	Rugido	N
Blastoise	A	Surf	A	Terremoto	T	Rayo Hielo	H	Manto Espejo	Ps
Slowbro	A/Ps	Surf	A	Psíquico	Ps	Terremoto	T	Rayo Hielo	H
Rapidash	Fu	Lanzallamas	Fu	Doble Patada	L	Pisotón	N	Cola Férrea	Ac
Scizor	B/Ac	Garra-Metal	Ac	Inversión	L	Ataque Ala	Vo	Cuchillada	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Wobbuffet, Donphan y Parasect.** Si eres hábil utilizando los movimientos de Wobbufeet, él sólo será capaz de vencer a todo el equipo rival. Los otros Pokémon de tu equipo están para rematar el trabajo.

TEAM ROCKET. Equipo de alquiler recomendado

NUESTRO EQUIPO



POKéMON		ATAQUES							
Bayleef	Pl	Hoja Afilada	Pl	Golpe Cuerpo	N	Velo Sagrado	N	Síntesis	Pl
Hitmonlee	L	Pat. S. Alta	L	Mega Patada	L	Bofetón-Lodo	T	Meditación	Ps
Houndour	Si/Fu	Lanzallamas	Fu	Triturar	Si	Bomba Lodo	Ve	Día Soleado	Fu
Kadabra	Ps	Psíquico	Ps	Puño-Trueno	E	Reflejo	Ps	Kinético	Ps
Skarmory	Ac/Vo	Ala de Acero	Ac	Vuelo	Vo	Ataque Furia	N	Agilidad	Ps
Wobuffet	Ps	Contador	L	MantoEspejo	Ps	Velo Sagrado	N	Mismodestino	Fa

BATALLAS

BATALLA 1: ROCKET SOLDADO



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Weezing	Ve	Explosión	N	Residuos	Ve	Psico-Rayo	Ps	Chirrido	N
Electrode	E	Explosión	N	Rayo	E	Manto Espejo	Ps	Chirrido	N
Cloyster	A/H	Explosión	N	Rayo Hielo	H	Surf	A	Chirrido	N
Sudowoodo	R	Autodestruc.	N	Avalancha	R	Terremoto	T	Finta	Si
Forretress	B/Ac	Explosión	N	Pin Misil	B	Giga-Drenado	Pl	Doble Filo	N
Golem	R/T	Explosión	N	Magnitud	T	Avalancha	R	Fuerza	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Kadabra, Haunter y Houndour.** Este entrenador suele autodestruir a sus Pokémon por eso si usas a Haunter, le romperás sus esquemas. Recuerda que Explosión y Autodestruc. no afecta a los fantasmas.

BATALLA 2: ROCKET SOLDADO



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Houndour	Si/Fu	Tóxico	Ve	Giro Fuego	Fu	Lanzallamas	Fu	Detección	L
Shuckle	B/R	Tóxico	Ve	Repetición	N	Excavar	T	Protección	N
Azumarill	A	Canto Mortal	N	Torbellino	A	Surf	A	Protección	N
Shellder	A	Tóxico	Ve	Tenaza	A	Rayo Hielo	H	Protección	N
Onix	R/T	Toxico	Ve	Atadura	N	Terremoto	T	Protección	N
Dewgong	A/H	Canto Mortal	N	Torbellino	A	Rayo Aurora	H	Protección	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Hitmonlee, Skarmory y Kadabra.** Usa el Ala de Acero de Skarmory contra Shuckle y Onix, saca a Hitmonlee contra Hundour y Dewgong, y usa el Puño-Trueno de Kadabra contra Azumarill y Shellder.

ABREVIATURAS USADAS: **N** Normal/ **Fu** Fuego/ **A** Agua / **Pl** Planta/ **E** Eléctrico/ **H** Hielo/ **L** Lucha/ **Ve** Veneno/ **T** Tierra/ **Vo** Volador/ **Ps** Psíquico/ **B** Bicho/ **R** Roca/ **Fa** Fantasma/ **D** Dragón/ **Si** Siniestro/ **Ac** Acero

BATALLA 3: ROCKET EJECUTIVO



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Vileplume	Pl/Ve	Hoja Afilada	Pl	Bomba Lodo	Ve	Danza Pétalo	Pl	Frustración	N
Arbok	Ve	Ladrón	Ve	Terremoto	T	Avalancha	R	Frustración	N
Magcargo	Fu/R	Lanzallamas	Fu	Avalancha	R	Terremoto	T	Frustración	N
Kabutops	R/A	Ladrón	Si	Surf	A	Poder Pasado	R	Frustración	N
Victreebel	Pl/Ve	Hoja Afilada	Pl	Bomba Lodo	Ve	Giga-Drenado	Pl	Frustración	N
Golbat	Ve/Vo	Ladrón	Si	Ataque Ala	Vo	Niebla	H	Frustración	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Houndour, Kadabra y Hitmonlee.** Usa a Houndour para quemar a Vileplume y Victreebel, y el Psíquico de Kadabra para tumbar a Golbat y Arbok. Contra Magcargo y Kabutops, saca a Hitmonlee.

BATALLA 4: ROCKET EJECUTIVO



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Houndoom	Si/Fu	Triturar	Si	Día Soleado	Fu	Llamarada	Fu	Rayo Solar	Pl
Octillery	A	Surf	A	Psico-Rayo	Ps	Contoneo	N	Chirrido	N
Wobbuffet	Ps	Contador	L	Manto Espejo	Ps	Velo Sagrado	N	Mismo Destino	Fa
Hypno	Ps	Psíquico	Ps	Bola Sombra	Fa	Puño-Trueno	E	Contoneo	N
Parasect	B/Pl	Giga-Drenado	Pl	Bomba-Lodo	Ve	Contoneo	N	Paralizador	Pl
Tyranitar	R/Si	Avalancha	R	Terremoto	T	Contoneo	N	Chirrido	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Hitmonlee, Bayleef y Houndour.** En este combate lo ideal sería traer a un Tyranitar que supiera Terremoto, Avalancha, Triturar y Torm. Arena. Recuerda usar la Bayamarga para evitar el Contoneo.

GIMNASIO CAOBA. Equipo de alquiler recomendado

NUESTRO EQUÍPO



POKéMON		ATAQUES							
Electabuzz	E	Puño-Trueno	E	Rapidez	N	Pantalla Luz	Ps	Malicioso	N
Houndour	Si/Fu	Lanzallamas	Fu	Triturar	Si	Bomba Lodo	Ve	Día Soleado	Fu
Wooper	A/T	Surf	A	Terremoto	T	Puño Hielo	H	Amnesia	Ps
Scizor	B/Ac	Garra-Metal	Ac	Corte	N	Agilidad	Ps	Malicioso	N
Wobuffet	Ps	Contador	L	MantoEspejo	Ps	Velo Sagrado	N	Mismodestino	Fa
Parasect	B/Pl	Giga-Drenado	Pl	Cuchillada	N	Cortes Furia	B	Espora	P

BATALLAS

BATALLA 1: SNOW-BOARDER ARMANDO

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Seel	A	Cuchillada	N	Rayo Hielo	H	Bola Sombra	Fa	Contador	L
Kadabra	Ps	Psico-Rayo	Ps	Puño Hielo	H	Otra Vez	N	Anular	N
Delibird	H/Vo	Vuelo	Vo	Ventisca	H	At. Rápido	N	Giro Rápido	N
Magneton	E/Ac	Rayo	E	Tri-Ataque	N	Desenrollar	R	Mimético	N
Venusaur	Pl/Ve	Hoja Afilada	Pl	Golpe Cuerpo	N	Raflejo	Ps	Rugido	N
Sneasel	Si/H	Cuchillada	N	Rayo Hielo	H	Bola Sombra	Fa	Contador	L

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Houndour, Electabuzz y Wooper.** Usa Triturar de Houndour contra Kadabra, y su Lanzallamas contra Venasaur y Sneasel. El Terremoto de Wooper será ideal contra Magneton.

BATALLA 2: ESQUIADORA CAROL

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Seadra	A	Viento Hielo	H	Ciclón	D	Golpe Cabeza	N	Ventisca	H
Raticate	N	Viento Hielo	H	Mordisco	Si	Híp. Colmillo	N	Ventisca	H
Omastar	R/A	Viento Hielo	H	Golpe Cabeza	N	Mordisco	Si	Ventisca	H
Marowak	T	Viento Hielo	H	Avalancha	R	Golpe Cabeza	N	Ventisca	H
Poliwhirl	A	Viento Hielo	H	Golpe Cabeza	N	Torbellino	A	Ventisca	H
Persian	N	Viento Hielo	H	Golpe Cabeza	N	Mordisco	Si	Rugido	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Electabuzz, Scizor y Wooper.** Electabuzz puede encargarse de Seadra, Omastar y Poliwhirl. Contra Marowak utiliza el Surf de Wooper, y contra Raticate y Persian la Garra-Metal de Scizor.

BATALLA 3: LÍDER GIM. FREDO



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Piloswine	H/T	Terremoto	T	Rayo Hielo	H	Poder Pasado	R	Golpe Cuerpo	N
Quagsire	A/T	Surf	A	Terremoto	T	Rayo Hielo	H	Cola Férrea	Ac
Hitmontop	L	Patada S. Alta	L	Fuerza	N	Excavar	T	Contador	L
Tentacruel	A/Ve	Surf	A	Rayo Hielo	H	Reflejo	Ps	Manto Espejo	Ps
Girafarig	N/Ps	Golpe Cabeza	N	Psíquico	Ps	Terremoto	T	Bola Sombra	Fa
Articuno	H/Vo	Rayo Hielo	H	Vuelo	Vo	Doble Filo	N	Rayo Burbuja	A

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Parasect, Wobuffet y Scizor.** Este combate es algo complicado y para ganar deberás usar a Wobbuffet con maestría. Procura traer a Scizor equipado con Restos y úsalo contra Articuno y Piloswine.

GIMNASIO ENDRINO. Equipo de alquiler recomendado

NUESTRO EQUÍPO



POKéMON		ATAQUES							
Voltorb	E	Trueno	E	Autodestruc.	N	Manto Espejo	Ps	Danza Lluvia	A
Gyarados	A/Vo	Cascada	A	Furia Dragón	D	Ciclón	D	Malicioso	N
Sandslash	T	Terremoto	T	Golpes Furia	N	Golpes Furia	N	Ataque Arena	T
Oddish	Pl/Ve	Giga-Drenado	Pl	Bomba Lodo	Ve	Luz Lunar	N	Paralizador	Pl
Magmar	Fu	Puño Fuego	Fu	Polución	Ve	Pantallahumo	N	Rayo Confuso	Fa
Electabuzz	E	Puño-Trueno	E	Rapidez	N	Pantalla Luz	Ps	Malicioso	N

BATALLAS

BATALLA 1: ENTRE. GUAY GLORIA



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Smeargle	N	Telaraña	B	Espora	Pl	Pesadilla	Fa	Súper Diente	N
Tangela	Pl	Atadura	N	Somnífero	Pl	Mega Agotar	Pl	Bomba Lodo	Ve
Jynx	H/Ps	Mal de Ojo	N	Beso Amoroso	N	Come Sueños	Ps	Puño Hielo	H
Golduck	A	Torbellino	A	Hipnosis	Ps	Psíquico	Ps	Sumisión	L
Haunter	Fa/Ve	Mal de Ojo	N	Hipnosis	Ps	Pesadilla	Fa	Tinieblas	Fa
Ninetales	Fu	Giro Fuego	Fu	Hipnosis	Ps	Finta	Si	Lanzallamas	Fu

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Electabuzz, Sandslash y Magmar.** Usa a Magmar contra Tangela, a Electabuzz contra Smeargle y Golduck, y a Sandslash contra Haunter, Jynx y Ninetales. No olvides usar la Baya Menta.

BATALLA 3: LÍDER GIM. DÉBORA

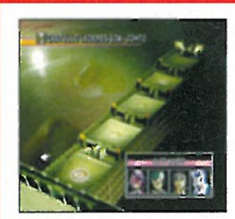
EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Kingdra	A/D	Dragoaliento	D	Hidro Bomba	A	Retroceso	N	Rayo Hielo	H
Ampharos	E	Rayo	E	Onda Trueno	E	Puño Fuego	Fu	Golpe Cuerpo	N
Nidoking	Ve/T	Terremoto	T	Doble Patada	L	Bola Sombra	Fa	Golpe Cuerpo	N
Rhydon	T/R	Avalancha	R	Terremoto	T	Golpe Cuerpo	N	Rugido	N
Charizard	Fu/Vo	Lanzallamas	Fu	Ataque Ala	Vo	Terremoto	T	Golpe Cuerpo	N
Gyarados	A/Vo	Cascada	A	Doble Filo	N	Rayo Hielo	H	Dragoaliento	D

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Voltorb, Sandslah y Gyarados.** Si utilizas el Manto Espejo de Voltorb contra Kingdra ,obtendrás un buen resultado. Recuerada que Gyarados es de tipo volador y no le afecta el ataque Terremoto.

ALTO MANDO. Equipo de alquiler recomendado

NUESTRO EQUÍPO



POKéMON		ATAQUES							
Corsola	A/R	Surf	A	Poder Pasado	R	Manto Espejo	Ps	Atracción	N
Wobbuffet	Ps	Contador	L	Manto Espejo	Ps	Velo Sagrado	N	Mismo Destino	Fa
Haunter	Fa/Ve	Bola Sombra	Fa	Giga-Drenado	Pl	Rencor	Fa	Mismo Destino	Fa
Fearow	N/Vo	Pico Taladro	Vo	Híper Rayo	N	Persecución	Si	Tóxico	Ve
Kadabra	Ps	Psíquico	Ps	Puño-Trueno	E	Reflejo	Ps	Kinético	N
Umbreon	Si	Finta	Si	At. Rápido	N	Ataque Arena	T	Mal de Ojo	N

BATALLAS

BATALLA 1: ALTO MANDO MENTO

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Xatu	Ps/Vo	Psíquico	Ps	Pico Taladro	Vo	Giga-Drenado	Pl	Finta	Si
Electabuzz	E	Rayo	E	Psíquico	Ps	Puño Hielo	H	Patada Giro	L
Mantine	A/Vo	Cascada	A	Ataque Ala	Vo	Rayo Hielo	H	Niebla	H
Flareon	Fu	Llamarada	Fu	Golpe Cuerpo	N	Bola Sombra	Fa	Rugido	N
Chansey	N	Psíquico	Ps	Rayo Hielo	H	Rayo	E	Contador	L
Hypno	Ps	Psíquico	Ps	Bola Sombra	Fa	Sumisión	L	Puño Hielo	H

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Wobbuffet, Umbreon y Corsola.** Contra Electabuzz e Hypno usa el Manto Espejo de Wobbufet. Usa Surf de Corsola si sale Flareon, y su Poder Pasado si sale Mantine. Para los psíquicos saca a Umbreon.

BATALLA 2: ALTO MANDO KOGA

EQUIPO RIVAL



POKéMON		ATAQUES							
Venomoth	B/Ve	Doble Equipo	N	Tóxico	Ve	Relevo	N	Psico-Rayo	Ps
Magmar	Fu	Doble Equipo	N	Toxico	Ve	Rayo Confuso	Fa	Lanzallamas	Fu
Lapras	A/H	Doble Equipo	N	Tóxico	Ve	Rayo Confuso	Fa	Surf	A
Stantler	N	Doble Equipo	N	Tóxico	Ve	Rayo Confuso	Fa	Terremoto	T
Lanturn	A/E	Doble Equipo	N	Tóxico	Ve	Rayo Confuso	Fa	Rayo	E
Ariados	B/Ve	Doble Equipo	N	Telaraña	B	Relevo	N	Psico-Rayo	Ps

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Kadabra, Fearow y Haunter.** La estrategia del rival consiste en usar el Doble Equipo. Para desbaratarla, lo mejor es utilizar movimientos de gran precisión y potencia, como el Psíquico de Kadabra.


Pokémon™
¡Hazte con todos!™
Pokémon ™ ©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./ GAME FREAK inc.
™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. ©2002 Nintendo
GAME BOY COLOR
Nintendo Acción
Nintendo
pokemon.nintendo.es



Pokémon
™
¡Hazte con todos!™
Pokémon ™ ©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./ GAME FREAK inc.
™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. ©2002 Nintendo
GAME BOY COLOR
Nintendo
Acción
Nintendo
pokemon.nintendo.es

BATALLA 2: ENTRE. GUAY ADRIÁN

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Ivysaur	Pl/Ve	Hoja Afilada	Pl	Corte	N	Drenadoras	Pl	Reflejo	Ps
Wartortle	A	Hidro Bomba	A	Ventisca	H	Reflejo	Ps	Manto Espejo	Ps
Charmeleon	Fu	Llamarada	Fu	Cuchillada	N	Excavar	T	Contador	L
Bayleef	Pl	Hoja Afilada	Pl	Golpe Cuerpo	N	Contador	L	Pantalla Luz	Ps
Croconaw	A	Hidro Bomba	A	Triturar	Si	Cuchillada	N	Excavar	T
Quilava	Fu	Llamarada	Fu	Excavar	T	Inversión	L	Rugido	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Oddish, Electabuzz y Sandslash.** Usa la Bomba Lodo de Oddish contra Ivysaur y Bayleef. Contra los Pokémon de agua utiliza a Electabuzz, y contra los de fuego a Sandslah.

BATALLA 3: ALTO MANDO BRUNO

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Machamp	L	Tajo Cruzado	L	Terremoto	T	Avalancha	R	Fisura	T
Golem	R/T	Avalancha	R	Magnitud	T	Sumisión	N	Fisura	T
Primeape	L	Tajo Cruzado	L	Avalancha	R	Inversión	L	Contador	L
Granbull	N	Fuerza	N	Bola Sombra	Fa	Bomba Lodo	Ve	Puño Dinámico	L
Exeggutor	Pl/Ps	Giga-Drenado	Pl	Psíquico	Ps	Poder Pasado	R	Explosión	N
Ursaring	N	Cuchillada	N	Terremoto	T	Triturar	Si	Contador	L

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Fearow, Wobbuffet y Haunter.** Otro combate en el que usando a Wobbufet y su movimiento Contador conseguirás muy buenos resultados. ¿A que mola este Pokémon?

BATALLA 4: ALTO MANDO MORGANA



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Umbreon	Si	Contoneo	N	Chirrido	N	Finta	Si	Psíquico	Ps
Persian	N	Contoneo	N	Chirrido	N	Golpe Cabeza	N	Bola Sombra	Fa
Murkrow	Si/Vo	Contoneo	N	Chirrido	N	Golpe Cabeza	N	Bola Sombra	Fa
Slowbro	A/Ps	Contoneo	N	Onda Trueno	E	Surf	A	Sumisión	L
Misdreavus	Fa	Mal de Ojo	N	Canto Mortal	N	Divide Dolo	N	Psíquico	Ps
Electrode	E	Contoneo	N	Onda Trueno	E	Golpe Cabeza	N	Rayo	E

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Fearow, Haunter y Wobbuffet.** Procura traer a Wobbuffet equipado con una Bayamarga y usa su movimiento Velo Sagrado para anular la confusión que produce el ataque Contoneo.

BATALLA 5: CAMPEÓN LANCE



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Dragonite	D/Vo	Dragoaliento	D	Rayo Hielo	H	Rayo	E	Híper Rayo	N
Aerodactyl	R/Vo	Poder Pasado	R	Ataque Ala	Vo	Terremoto	T	Híper Rayo	N
Feraligatr	A	Surf	A	Terremoto	T	Ventisca	H	Híper Rayo	N
Kangaskhan	N	Sumisión	L	Terremoto	T	Avalancha	R	Híper Rayo	N
Arcanine	Fu	Lanzallamas	Fu	Vel. Extrema	N	Triturar	Si	Híper Rayo	N
Tyranitar	R/Si	Triturar	Si	Avalancha	R	Terremoto	T	Híper Rayo	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Wobbuffet, Corsola y Haunter.** De nuevo el uso del Contador de Wobbufett, del Manto Espejo de Corsola y del Mismo Destino de Haunter serán cruciales en esta batalla.

El Profesor Oak te responde

Hola entrenadores... ¡Ya están aquí! ¡Ya han llegado! Bueno, de momento están en Japón, pero ya queda menos para el mes de Abril. Nuevos Pokémon, nuevos artilugios, nuevos lugares y nuevos personajes para Pokémon Rubí y Zafiro. ¡Menuda gozada! ¿Estáis dispuestos a viajar a Japón, o podéis esperar?

El Golduck de Misty

Hola Profesor. Tengo unas preguntillas para usted:
1. **¿Por qué el Golduck de Misty sabe Psíquico (en Cristal) y el mío no lo puede aprender?**
2. **¿Qué ataques le cambiaría a un Delibird que tiene Golpe Cabeza, Rayo Hielo, Vuelo y Presente?**

José Ángel Molina
Puertollano (Ciudad Real)



1. Tú también puedes tener un Golduck como el de Misty. Para ello lo único que tienes que saber es que Psíquico es un Movimiento Huevo de Psyduck. Si llevas a la GUARDERÍA a un Espeon macho que sepa Psíquico (Nv 47) y lo cruzas con un Golduck o un Psyduck hembra, conseguirás un HUEVO del que saldrá un Psyduck con Psíquico.
   Te voy a contar un secreto. Uno de los motivos por los que a Misty le gusta tanto Psyduck es por la cantidad de Movimientos Huevo que tiene: Rayo Hielo, Hipnosis, Psico-Rayo, Profecía, Pantalla Luz, Premonición y Psíquico. ¿Alguien da más?
2. No tengo la menor duda. El movimiento que le quitaría a Delibird es Presente. Este movimiento puede hacer mucho daño, pero a veces te llevas la desagradable sorpresa de que restaura los PS del rival y eso no mola. En lugar de Presente podrías enseñarle Contoneo, aunque como Delibird es un Pokémon de estadísticas algo pobres, lo adecuado para él sería eliminar también Golpe Cabeza y enseñarle la combo formada por Tóxico y Aguante. De esta forma Delibird podría envenenar al rival usando Tóxico, y evitaría sus ataques usando Aguante.

Dragonite y sus compis

¡Hola Profesor! Quiero preguntarle lo siguiente:
1. **Dígame dos Pokémon que aprendan el ataque Paliza y en qué nivel.**
2. **Mucha gente pregunta por "el mejor Pokémon" y yo pienso que no hay un Pokémon mejor que sus 250 compis. Todos tienen sus puntos fuertes y débiles, pros y contras...**
3. **Mi tipo de Pokémon favorito es el tipo dragón y mi Pokémon favorito es Dragonite. ¿Usted por quién apuesta más fuerte, por mi Dragonite o por un buen Gyarados?**
4. **Dígame al menos 2 ó 3 de los Pokémon más interesantes para usar en la GUARDERÍA, además de Smeargle y Ditto.**

Andrés Moreno Rubio
Navas de San Juan (Jaén)



1. Sólo hay un Pokémon que aprenda Paliza durante el entrenamiento. Se llama Sneasel y lo aprende en el nivel 57. El resto de los Pokémon que aprenden Paliza lo hacen como Movimiento Huevo. Estos Pokémon son: Girafarig, Houndour, Charmander, Ekans, Nidorina hembra, Nidoran macho, Aipom, Diglett y Mankey.
2. ¡Que razón llevas querido Andrés! Muchos se empeñan en buscar el Pokémon perfecto y se olvidan que siempre se combate con un equipo. Un buen equipo equilibrado y bien entrenado hace mucho más que un solo Pokémon súper maravilloso. Sin embargo, tampoco os debéis obsesionar por buscar un equipo invencible porque tampoco lo hay. Siempre, y digo siempre, todos tendrán sus puntos débiles y es ahí

LA CARTA DE ORO

A la búsqueda del Pokémon perfecto

Hola Profesor Oak, tengo la serie Cristal y me gustaría comentarle mis dudas:

1. Para empezar me gustaría saber cómo se consiguen Periscopio, Polvo Plata, Polvo Metálico y algún objeto interesante más.

2. Voy a subir tres Pokémon al cien en la edición Cristal y no me decido entre estos 9 Pokémon: Clefable, Slowking, Lanturn, Miltank, Starmie, Skarmory, Pikachu (con Surf), Misdreavus y Mr. Mime.

3. En una de las respuestas usted afirmó que no existía el Pokémon perfecto, pero yo tengo un prototipo: Smeargle con Espora, Afinar Puntería (Telépata), Perforador y Fisura; y equiparlo con Garra Rápida. Piénselo.

4. Tengo un Heracross en el 100 con estos ataques: Mega Cuerno, Derribo, Inversión y Atracción. ¿Qué ataque debería sustituir?

5. ¿Qué ataques le parecen a usted mejores? ¿Rayo, Trueno o Electrocañón? ¿Rayo Hielo o Ventisca? ¿Lanzallamas o Llamarada?

6. ¿Dónde se consiguen las MTs Rayo Solar, Paliza y Recuperación en la edición Cristal?

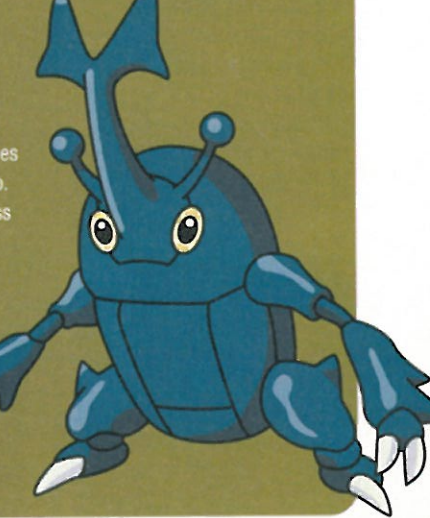
7. En mi serie Oro mi nombre es VÍCTOR, mi dinero es 250.001 y mi nº de identificación es 31804. Haciendo las operaciones correspondientes para el truco cambiar la hora, me sale el número 01244 y me da incorrecto. ¿En qué me he equivocado?

Víctor León García
(12 años)
Córdoba





1. Periscopio es un objeto con el que puedes equipar a tus Pokémon para aumentar la probabilidad de golpe crítico. Lo conseguirás usando la opción REGALO MISTERIOSO. Polvo Plata mejora los ataques de tipo bicho. Puedes encontrarlo equipado en los Butterfree salvajes. El Polvo Metálico aumenta la defensa de Ditto. Para conseguirlo hay que traer a Ditto desde las ediciones Roja, Azul o Amarilla.
   Si lo que quieres es conseguir más objetos interesantes en Pokémon Cristal, te aconsejo que resuelvas las RUINAS ALFA. Entre los objetos que encontrarás están Pol. Curación, Polvoenergía, Raíz Energía, Hierva-Rev., Polvoestelar y Tr. Estrella.
2. ¿Cómo que no te decides? Pero si es muy fácil: elige a Slowking, Skarmory y Pikachu, aunque a Pikachu deberías hacerle evolucionar a Raichu. Quizá lo mejor que podrías hacer, para no tener dudas, es utilizar el TRUCO DE ORO que se publicó en el número 28, y subir a todos tus Pokémon al nivel 100. Con los consejos que hay en este truco, deberías ser capaz de llevar a todos al nivel 100 sin emplear mucho tiempo.
3. Te equivocas porque, aunque el Smeargle que propones es excelente, estarás perdido si te enfrentas a un Pokémon que conozca un buen ataque de tipo lucha y que esté equipado con una Baya Menta o una Baya Milagro. Tu estrategia se basa en dormir al rival usando Espora, luego usar Telépata y después dejarlo KO usando Perforador o Fisura (según el tipo del rival). Es genial, pero un Pokémon como Hitmonlee equipado con Baya Menta puede dejar a tu Smeargle fuera de combate de un solo golpe. ¿Es eso un Pokémon perfecto? Pues no. Además, la Garra Rápida no siempre funciona. De todas formas, tengo que reconocer que el Smeargle que propones, y que ya ha propuesto algún entrenador más, no es un Pokémon perfecto, pero dará muchos dolores de cabeza a los entrenadores más experimentados.
4. No debiste haber hecho que Heracross olvidara Contador, es una pena, pero ya está hecho. La verdad es que tu Heracross está muy bien, aunque si quieres mejorarlo un poco puedes quitar Derribo y enseñarle Terremoto o incluso Tóxico.
5. Si me conoces un poquito, seguro que sabes que voy a elegir los ataques que mejor combinen POTENCIA y PRECISIÓN. Por lo tanto, me quedo con Rayo, Rayo Hielo y Lanzallamas.
6. Rayo Solar es la MT 22 y está en la Ruta 27. No sé porqué me preguntas por Paliza, este movimiento de tipo siniestro no existe como MT. El único Pokémon que aprende Paliza durante el entrenamiento es Sneasel. Con Recuperación pasa lo mismo, no se aprende mediante MT.
7. La verdad es que no te has equivocado. He hecho los cálculos con tus datos y me da lo mismo que a ti. También he comprobado si la clave es válida y la Game Boy me dice que sí lo es. Deberías verificar otra vez el dinero que tienes, no sea que hayas perdido alguna moneda por el camino. No olvides que cuando se introduce la clave vuelves a la pantalla de comienzo y que al elegir CONTINUAR será cuando puedas cambiar la hora.



donde está la belleza de los combates, en descubrir los puntos débiles del rival.

3. En principio apuesto por Dragonite porque es un Pokémon más todo terreno que Gyarados. Salvo contra los Pokémon de tipo hielo, contra los que es extremadamente débil, Dragonite puede combatir casi contra cualquier rival con muchas posibilidades de ganar. A pesar de lo dicho, dado que Gyarados es un Pokémon de tipo agua, habrá combates en los que si el rival es débil a este tipo de ataques, Gyarados será más eficaz que Dragonite.
4. Smeargle y Ditto son con diferencia los Pokémon más interesantes con los que se puede experimentar en la GUARDERÍA. Sin embargo, existen otros que también resultan interesantes porque pueden cruzarse con un montón de especies. Por ejemplo, tenemos a Rattata y Raticate que puede cruzarse con 65 especies, y a Ekans que puede hacerlo con 76.

La felicidad de Crobat

Hola Profesor:

1. **¿Cómo se consigue a Crobat y Kingdra? ¿Y a Dragonite?**
2. **¿Cómo se consigue la carta Eón?**
3. **¿A qué nivel evoluciona Omanyte? ¿Y Mankey?**

Manuel Rodríguez Collados
Valencia



1. Para conseguir a Crobat primero hay que capturar a Zubat. Luego lo tienes que entrenar y en el nivel 22 evolucionará a Golbat. A partir de aquí para que Golbat evolucione a Crobat, tendrás que tratarlo bien, cortarle el pelo, limpiarle y hacer que gane muchos combates. Si haces esto, Golbat se sentirá feliz y acabará evolucionando a Crobat. Te diré un truco para que te cueste menos tiempo conseguir a Crobat: captura a Zubat con una AMIGO BALL.
   Para conseguir a Kingdra primero tienes que ir a las Islas Remolino y capturar a un Horsea. Después, si lo entrenas, en el nivel 32 evolucionará a Seadra. Ahora tendrás que ir a MT. Mortero, buscar la Escama Dragón y equipar a Seadra con ella. Si ahora lo intercambias, Seadra evolucionará a Kingdra.
   Si lo que deseas es tener un Dragonite, primero tendrás que ir a la Guarida Dragón y capturar un Dratini (también puedes comprarlo en el CASINO de Ciudad Trigal). Entrenando a Dratini hasta el nivel 30 conseguirás a Dragonair y si a éste lo entrenas hasta el nivel 55, conseguirás un flamante Dragonite.
2. Para conseguir la Carta Eón necesitas tres cosas: la opción REGALO MISTERIOSO activada, un amigo o amiga con quien usarla y algo de paciencia hasta conseguirla. No desesperes.
3. Jimmy evoluciona en el nivel... A veces confundo a Jimmy con un Pokémon, ¿por qué será? Me habías preguntado por Omanyte y Mankey. Pues Omanyte evoluciona en el nivel 40 a Omastar y Mankey en el nivel 28 a Primeape.

Un nuevo seguidor

Hola Profesor, tengo el Pokémon Cristal y unas preguntas:

1. **¿Cómo se obtiene a Umbreon y Espeon? Si evolucionan con piedras, dígame cómo conseguirlas y cuáles son.**
2. **He oído por ahí que si intercambias a Slowbro o a Poliwrath con la Roca de Rey evolucionará, pero ¿por qué cuando intercambio a mi Poliwrath no pasa nada?**
3. **Soy un nuevo seguidor de la revista, así que puede que haya aparecido ya esta pregunta, pero por favor Le ruego que me la conteste: ¿Cuáles son lo Movimientos Huevo de Charmander y Squirtle? ¿Con qué Pokémon?**
4. **¿A Mew se le puede conseguir en Pokémon Amarillo? ¿Dónde? Sé que las preguntas de Mew y Celebi lo tienen cansado, discúlpeme.**
5. **¿Cuántos pasos hay que dar para que el holgazán de Snorlax salga del HUEVO?**
6. **Lo último: ¿cómo aprende Ho-oh Fuegosagrado?**

Dino de Bórtoli
Barcelona

1. Espeon y Umbreon no se consiguen usando piedras. Para obtener a Espeon hay que tener a Eevee feliz y contento, cortándole el pelo y haciéndole combatir, pero solo por el día. La evolución de Eevee a Espeon sólo puede presenciarse durante el día. Si en vez de entrenar a Eevee de día, lo haces por la noche, presenciarás la evolución de Eevee a Umbreon.
2. Mas vale que no pase nada cuando intercambias a Poliwrath equipado con la Roca del Rey porque cuando tiene que pasar algo es si intercambias a Poliwhirl equipado con la Roca del Rey. Si no te vuelves a equivocar de Pokémon, la próxima vez conseguirás un flamante Politoed (eso es lo que tiene que pasar).
3. Me lo pides de una forma tan dulce y educada que aunque se hubiera publicado esta respuesta en números anteriores, la volvería a repetir. Los Movimientos Huevo de Charmander son Tambor, Poder Pasado, Avalancha, Mordisco, Enfado y Paliza. A Squirtle le corresponden Manto Espejo, Niebla, Neblina, Confusión, Profecía y Azote.
   Me preguntas también que con qué Pokémon tienen Charmander y Squirtle sus Movimientos Huevo y eso no puedo contestártelo en pocas líneas. El motivo es que hay multitud de combinaciones y cadenas de reproducción con las que conseguir un Charmander o un Squirtle con uno o varios de sus Movimientos Huevo, y para explicarlo bien necesitaría cas toda la revista. De todas formas, te pondré un ejemplo interesante y bien sencillo: entrena a un Corsola macho hasta el nivel 37 en el que aprende Manto Espejo, llévalo a la GUARDERÍA y crúzalo con un Squirtle hembra. Como resultado



obtendrás un HUEVO del que saldrá un Squirtle francamente molón porque sabrá Manto Espejo. Espero que esto te resulte útil.

4. Pues llevas razón, estoy algo cansado de esa pregunta. Por si acaso, lo repito: Mew no está en ninguna de las ediciones Pokémon que han salido en Europa. Estás disculpado.
5. Los huevos de Snorlax, junto con los de Chansey y Lapras, tardan mucho en eclosionar. Para hacerlo te verás obligado a dar algo más de 10.000 pasos. ¡Menuda caminata! Recuerda que si usas la BICICLETA, llegarás antes al final. ¿Ya te has hecho con ella?
6. La única edición en la que puedes encontrar a Ho-oh con Fuegosagrado es en Pokémon Oro. Cualquiera que lo capture en Plata o en Cristal puede hacer que vuelva a recordarlo en Pokémon Stadium 2 (de Nintendo 64) después de derrotar al ALTO MANDO.

El ñaca-ñaca

Hola Profesor Oak, tengo la edición Cristal y me gustaría hacerle algunas preguntas:

1. **En la Torre Hojalata, con Suicune clonado, Raikou atrapado y Entei clonado, no me sale ni el monje ni la escalera. ¿Qué pasa?**
2. **Perdí el Rev. Metálico, pero... ¡Sorpresa! Al cambiar a Dugtrio por Magneton en la Central de Energía, vi que venía equipado con Rev. Metálico. Este es un truco para entrenadores sin Rev. Metálico.**
3. **¡Pooorfaa! Suéltelo ¿En que nivel aprende Steelix todos sus ataques¿ ¿Y Scizor?**
4. **¿Con quién pueden hacer ñaca-ñaca Celebi y Mewtwo? ¿Qué ataques aprenderían los los bebés?**
5. **¿Con quién pueden criar Steelix y Scizor? ¿En qué niveles aprenderían los bebés sus ataques?**
6. **¿En qué nivel evoluciona Larvitar a Pupitar?**

EL TRUCO DE ORO: Bebés con ataques increíbles

La cría de Pokémon y los Movimientos Huevo permiten conseguir especies con movimientos estupendos. Javi López Milla, de Barcelona, se ha currado un truco magnífico, quizá el mejor de los que he recibido, que os permitirá obtener algunos bebés Pokémon con ataques increíbles. Ahora es vuestro turno para estudiar y experimentar, al igual que lo ha hecho nuestro colega Javi.

Lo que le envío no es un "cheatcode" ni cosas por el estilo (no me gusta hacer trampas). Es una forma de obtener ataques "extraños" para los Pokémon mediante la cría, ataques que no aprenden no de forma natural ni con MT o MO. Para hacerlo se necesita:

- Un Pokémon macho, del cual la cría heredará el ataque.
- Un Pokémon hembra, del cual la cría heredará la forma y la especie.
- Mucha, mucha paciencia.

Los dos Pokémon deben tener características similares: Caterpie-Weedle; Beedrill-Venomoth; etc. (en Stadium 2 están los grupos de cría). Luego se ponen en la GUARDERÍA y a esperar.

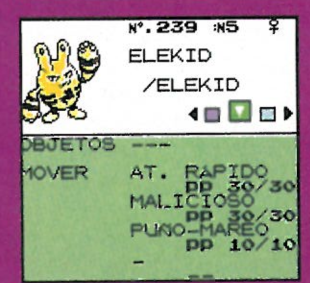
Ahora os pondré unas cuantas combinaciones. El padre ha de saber el ataque para pasárselo a la cría. Pongo el nivel básico de evolución; se pueden usar también las evoluciones de los Pokémon.



HUEVO
Nº ID ¿¿??
EO/¿¿??



¿Qué habrá dentro? Tendrás que esperar un poco más.



PK. Macho	PKMN Hembra	Cría resultante
Stantler	Ponyta	Ponyta con Hipnosis
Meowth	Hoppip	Hoppip con Día de Pago
Octillery	Horsea	Horsea con Pulpocañón
Espeon	Meowth	Meowth con Hipnosis
Exeggcute	Tangela	Tangela con Confusión
Mankey	Sneasel	Sneasel con Contador
Slowpoke	Squirtle	Squirtle con Confusión
Lapras	Squirtle	Squirtle con Niebla y Neblina
Slowpoke	Marill	Marill con Amnesia y Pantalla Luz
Houndour	Growlithe	Growlithe con Triturar
Spearow	Natu	Natu con Pico Taladro
Skarmory	Natu	Natu con Ala de Acero
Murkrow	Natu	Natu con Finta
Lapras	Psyduck	Psyduck con Rayo Hielo
Mankey	Pikachu	Pikachu con Inversión
Clefairy	Pikachu	Pikachu con Otra Vez
Mankey	Rattata	Rattata con Contador
Cindaquil	Rattata	Rattata con Rueda Fuego
Venonat	Spinarak	Spinarak con Psico-Rayo
Ryhorn	Charmander	Charmander con Avalancha
Dratini	Charmander	Charmander con Enfado
Espeon	Delibird	Delibird con Premonición
Remoraid	Delibird	Delibird con Rayo Aurora
Gastly	Grimer	Grimer con Lengüetazo
Gastly	Koffing	Koffing Psico-Onda y Psico-Rayo
Slowpoke	Nidoran hembra	Nidoran con Confusión
Venonat	Paras	Paras con Psico-Rayo
Farfetch'd	Seel	Seel con Picotazo

¿Delibird evoluciona a Articuno? Si es así, en qué nivel lo hace?

Alejandro Chamorro
Valladolid



1. ¿Tú qué crees que pasa? Pues que con los Pokémon clonados no vale. Haz una cosa, consulta en la Pokédex el ÁREA en el que están Suicune y Entei y verás como siguen apareciendo, aunque no estoy seguro del todo porque yo no clono Pokémon. Además, si no has capturado a Suicune tu historia con Eusine (el entrenador que viste en Torre Quemada) no ha terminado y eso el juego lo sabe.
2. Muchas gracias por tu truco, pero hay otra forma de conseguir más Rev. Metálico. Captura a muchos Magnemite salvajes y verás como algunos van equipados con el Rev. Metálico.
3. Onix evoluciona a Steelix cuando lo intercambias equipado con el Rev. Metálico. Por cierto, veo que eres un enamorado de los Pokémon de tipo acero. Sigamos con el tema, Steelix aprende los mismos ataques que Onix hasta el nivel 40. A partir de aquí, Steelix aprende un ataque más en el nivel 49 y se llama Triturar.

   Con Scizor sucede algo parecido. Scyther evoluciona a Scizor al intercambiarlo equipado con el Rev. Metálico. Por eso, Scizor aprende los mismos ataques que Scyther, salvo en el nivel 30 que en lugar de Ataque-Ala, aprende Garra-Metal.
4. Ejem... A Celebi y Mewtwo no les va eso del ñaca-ñaca, entre otras cosas porque no tienen género. Si te fijas bien en la pantalla de Estado, los Pokémon legendarios carecen de género. Por eso, ninguno de ellos puede criar en la GUARDERÍA, ni siquiera con el ligón de Ditto.
5. Steelix puede tener bebés con Geodude, Graveler, Golem, Onix, Steelix, Ditto y Sudowoodo; y Scizor con cualquier Pokémon bicho como por ejemplo Pinsir, Yanma y Ledian.
6. Larvitar evoluciona a Pupitar en el nivel 30. En cuanto a Delibird, te informo que no evoluciona a ningún Pokémon, y menos a uno legendario. Ojalá fuera así y pudiéramos tener todos un montón de Articunos, de Celebis y de Mewtwos, pero quizá si hubiera muchos, a los entrenadores ya no les interesarían tanto estos Pokémon. Eso les ocurre a Pokémon como Rattata. Son tan abundantes que la gente no los valora.

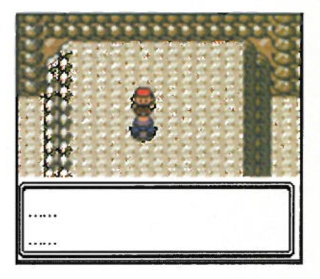
Hazte con todos

Hola Prof. Oak:

1. **¿Dónde está Bulbasaur?**
2. **¿Quiénes son los Pokémon 140-151-172-173-174-184-186-200-212-227-232-233-235-238-247 y 248?**
3. **Después de luchar con Rojo en Monte Plateado ¿qué hay que hacer?**
4. **¿Dónde está Kingdra?**

Rocío Vila de Frutos
Madrid

1. Bulbasaur no está en las ediciones Oro, Plata y Cristal. Para tenerlo, hay que traerlos desde Rojo, Azul o Amarillo a través de la CÁPSULA DEL TIEMPO en los Centros Pokémon. Ya sabes, búscate algún amigo o amiga que lo tenga y pídele que haga un intercambio contigo.
2. Esta pregunta es un poco larga, pero voy a intentar contestarla. El 140 es Kabuto y solo está en las ediciones Roja, Azul y Amarilla. El 151



MIS TROLAS PREFERIDAS

Jimmy y yo hemos decidido ir a clases de cocina. Ahora Jimmy hace unas judías con chorizo de rechupete. Y yo me estoy especializando en unas trolas al pil-pil que quitan el "sentío". Mirad, mirad cómo han quedado éstas...

1. **Me dijeron que en una revista había una forma de atrapar a la evolución de Lugia. Tenías que atrapar a un Pokémon en el agua del S.S. AQUA. Después te preguntan si quieres sumergirte y si le das "sí", llega un submarino con un HUEVO. ¿Es cierto?**

   Manolo Capistrano
   Barcelona

2. **Un amigo me pidió que le cambiara un Celebi en el nivel 100 con Día Soleado, Bola Sombra, Rayo Solar y Metrónomo, por un Pokémon que dice que es una nueva ave legendaria que se llama Artitres. ¿Es verdad?**

   Marc Oller
   Barcelona

1. ¿Y si no sabes nadar qué haces? ¿Cómo te sumerges? Ya me gustaría a mí pegarme un viajecito en un submarino y ver las profundidades del mar con mi querido Jimmy. Me pondría un traje de hombre rana y exploraría las cuevas del fondo del mar en busca de nuevos Pokémon. Por cierto, ¿por qué le llamarán traje de hombre rana? Lo digo porque me parece que hay algunos que si se ponen un traje de buceo, se parecerían más a un hombre sapo que a un hombre rana. ¡Que no Jimmy! Que no me refiero a ti. Ah, y lo de la trola, pues qué queréis que os diga. Mejor no hacer mucho caso.
2. Dile a Celebi que le pegue a tu amigo en toda la cocorota con su Bola Sombra. ¡Será petardo el tío! ¿A estas alturas viene con el cuento de Artitres? Me pongo negro con los jetas que intentan hacerse con Pokémon contando trolas a sus amigos. Bueno, mejor será que me tranquilice que ya no tengo edad para sulfurarme por tonterías. Venga Jimmy, tráeme una tila que el amigo de Marc me ha puesto de los nervios y estoy que no me controloooo.



es Mew y ya sabes lo que pasa con Mew. El 172 es Pichu y para conseguirlo tienes que cruzar en la GUARDERÍA a un Pikachu y un Ditto. El 173 es Clefa y el 174 es Igglybuff, ambos se consiguen en la GUARDERÍA. El 184 es Azumarill y es la evolución de Marill. El 186 es Politoed y se consigue intercambiando a Poliwhirl equipado con Roca del Rey. El 200 es Misdreavus y lo encontrarás por la noche en Monte Plateado. El 212 es Scizor y se consigue intercambiando a Scyther equipado con Rev. Metálico. El 227 es Skarmory y está en la ediciones Plata y Cristal, en la Ruta 45. El 232 es Donphan y es la evolución de Phanpy. El 233 es Porygon2 y se consigue intercambiando a Porygon equipado con Mejora. El 235 es Smeargle y está en un lugar escondido de las ruinas Alfa, en una de las salidas de la Cueva Unión. El 238 es Smoochum y se consigue en la GUARDERÍA cruzando a Jynx con Ditto. El 247 es Pupitar y es la evolución de Larvitar. Y finalmente el 248 es Tyranitar que es la evolución de Pupitar. ¡Uuff! ¡Me has dejado agotado!

3. Pues te queda completar la Pokédex, subir a los Pokémon que más te gusten al nivel 100, buscar las MTs que te falten...
4. Lee la respuesta a Manuel Rodríguez en este número.

EL ENTRENADOR DEL MES

Iván Mazuelos Moreno, de El Ejido (Almería), es un entrenador muy perspicaz que nos envía un truco curioso sobre las identidades de los Pokémon. Te felicito Iván, y aunque tú querías estar en la sección del TRUCO DE ORO, salir en este cuadro de honor es todo un privilegio.

¿Estáis hartos de tener Pokémon con el nº de identidad de otra persona? Si este es vuestro caso, yo os lo solucionaré.
Voy a poneros un ejemplo:
Debes hacer que un amigo lleve a la GUARDERÍA a una pareja de Charmeleon o de Charizard y que pongan un HUEVO.
A continuación, y antes de que eclosione, dile que te lo pase. Haz que eclosione en tu juego y tendrás un Charmander con tu propio número de identidad.

Profesor al habla: Entiendo que muchos entrenadores quieran que sus Pokémon lleven su número de identidad, pero no hay que olvidar que los Pokémon con IDs distintos al nuestro ganan Puntos de Experiencia a más velocidad. A mí me gustan todos, aunque no tengan mi ID.

ALINEACIÓN POKéMON

El equipo de Carlos Díez Morán (Madrid)

Hola Profesor, aquí le traigo mi equipo Pokémon: Entei con Híper Rayo, Pisotón, Lanzallamas y Llamarada; Dragonite con Surf, Trueno, Híper Rayo y Dragoaliento; Mewtwo con Rapidez, Psíquico, Rayo Solar y Recuperación; Feraligatr con Cuchillada, Mordisco, Hidro Bomba y Surf; Mew con Psíquico, Vuelo, Bola Sombra e Híper Rayo; Wobbuffet, que es mi mejor Pokémon, con Contador, Manto Espejo, Velo Sagrado y Mismodestino. Todos ellos en el nivel 100. ¿Podría decirme si tengo algún fallo?

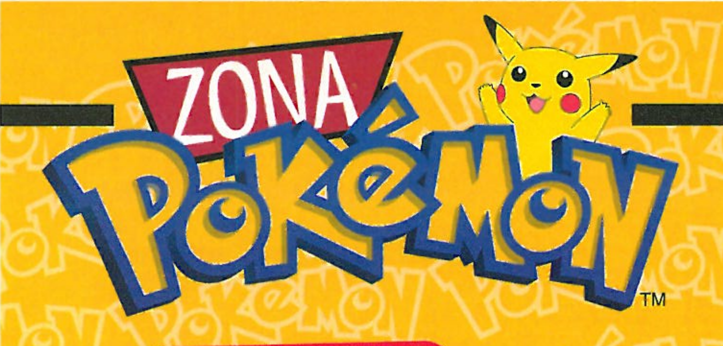
¡Por fin un entrenador que adora a Wobbuffet! ¿Sabías que este Pokémon es una de mis debilidades? Si lo usas con habilidad, será muy difícil derrotarlo. Te voy a decir un secreto, no enfrentes a Wobbuffet con un Pokémon siniestro porque Manto Espejo no le afectará.

Bueno, después de hacerte un poquito la pelota, pasemos a analizar tu equipo. Lo primero que veo es que Entei usa Pisotón. Este movimiento es bueno porque puede hacer retroceder al rival una de cada tres veces, pero si lo que buscas es aprovechar el nivel de ATAQUE de Entei con un movimiento de tipo normal, mi consejo es que le enseñes Fuerza. También veo que Entei sabe Lanzallamas y Llamarada, dos ataques de tipo fuego. Deberías decidirte por uno de los dos y enseñarle, por ejemplo, Cola Férrea, Excavar o incluso Tóxico. De esta forma, Entei será capaz de tumbar a más rivales.

Me resulta un poco extraño ver a Mewtwo con Rayo Solar, pero como no hay ningún ataque de tipo planta en tu equipo, vamos a dejarlo como está. Sobre Dragonite no diré nada porque está perfecto. En cuanto a Feraligatr, veo el mismo defecto que en Entei. Conoce dos ataques del mismo tipo y opino que lo mejor sería que te decidieras entre Surf e Hidro Bomba. Cuanto te decidas por uno, puedes enseñarle Terremoto. Echo de menos este ataque en tu equipo y creo que Terremoto nunca debería faltar en un todo equipo de nivel alto.

Con Mew vamos a detenernos un poquito. Primero, sabes que Mew es un Pokémon de tipo psíquico y tu equipo ya tiene otros dos que pertenecen a este tipo. En segundo lugar, Mew conoce Psíquico al igual que Mewtwo, y sin embargo en tu equipo falta un buen ataque de tipo hielo. Deberías aprovechar la capacidad que tiene Mew de aprender todas las MT y enseñarle el mejor ataque de tipo hielo que tengas. Si haces lo que te digo, estoy seguro de que tu equipo tendrá menos problemas, especialmente contra los Pokémon de tipo dragón. No olvides también, que tu equipo puede tener problemas con los Pokémon siniestros y que si quieres fulminarlos, lo mejor que puedes poner en juego son los ataques de tipo lucha y los de tipo bicho. De todas formas, ¡mis más sinceras felicitaciones, Carlos! Tu equipo es sencillamente estupendo, aunque siempre se puede mejorar, claro.

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, escribe a **"El Profesor Oak te responde"**, Hobby Press, Revista Pokémon, **C/Los Vascos, 17 28040 Madrid**



¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

Pekestrella



Manuela Hernández Lurguie (Madrid) 6 años

¡Así que tú eres la de la izquierda! Sí, sí, está clarísimo. Y también se aprecian claramente un Dratini sonriente, un Pikachu voladooor, un Lapras "con la cara lavada y recién peinao", un... un... ¡es muy bonito, Manuela!

¡MASCOTA DIGITAL! Regalamos un Chip-Chip a nuestras pekéstrellas. ¡Animaos y participad!



¡Participa y Gana!

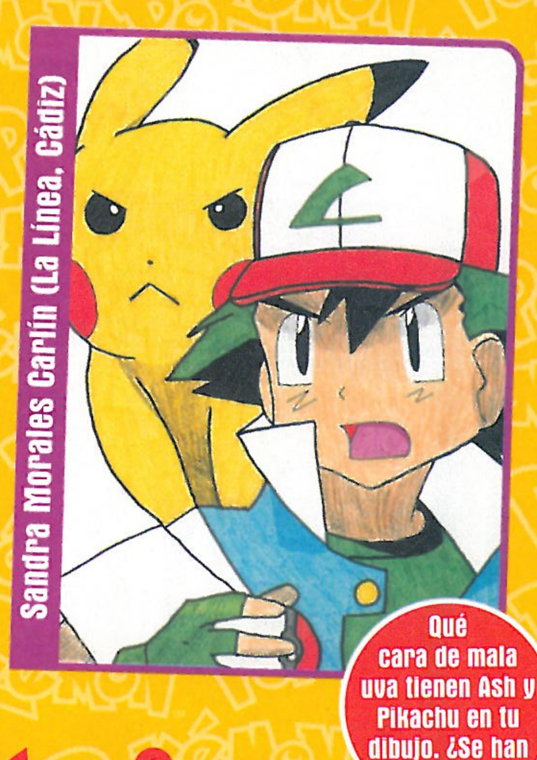
Este mes regalamos unos guantes Nintendo Acción a todo el que participe en Zona Pokémon. ¡Deprisa, manda algo!

Busca las diferencias



Agudiza la vista y encuentra las 6 diferencias que hay entre los dos siniestros Houndour.

Xabier Echevarría (Vizcaya)



Sandra Morales Carlín (La Línea, Cádiz)

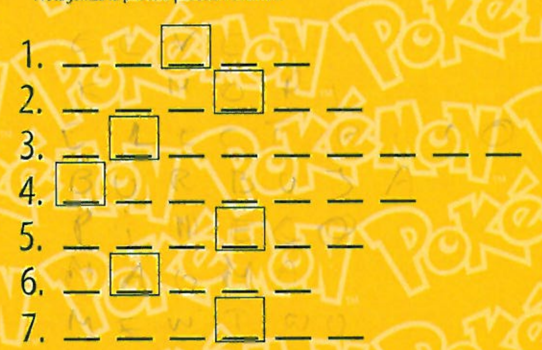
Qué cara de mala uva tienen Ash y Pikachu en tu dibujo. ¿Se han enfadado?

El Pokemisterio

¿Tienes un diccionario cerca? Pues es igual, porque aquí ya te damos la definición, eres tú quien debe decir la palabra. Bueno, decirla, y escribirla en su lugar correspondiente para hallar el nombre del Pokémon misterioso con las letras de cada cuadrito.



1. Pokémon que puede evolucionar en cinco Pokémon diferentes.
2. Uno de los nuevos Pokémon de inicio es verde y tiene forma de lagartija. Su nombre japonés es...
3. Pikachu pertenece a este tipo.
4. Uno de los más demoledores movimientos de ataque acuáticos es Rayo...
5. Pokémon bicho que mide 0.6 m. y pesa 7,2Kg y tiene forma de asterisco.
6. Han sustituido al Team Rocket en la edición Rubí. Se les conoce como TEAM...
7. Fue creado por ingeniería genética a partir del ADN de un Pokémon legendario. Protagoniza la primera película Pokémon.





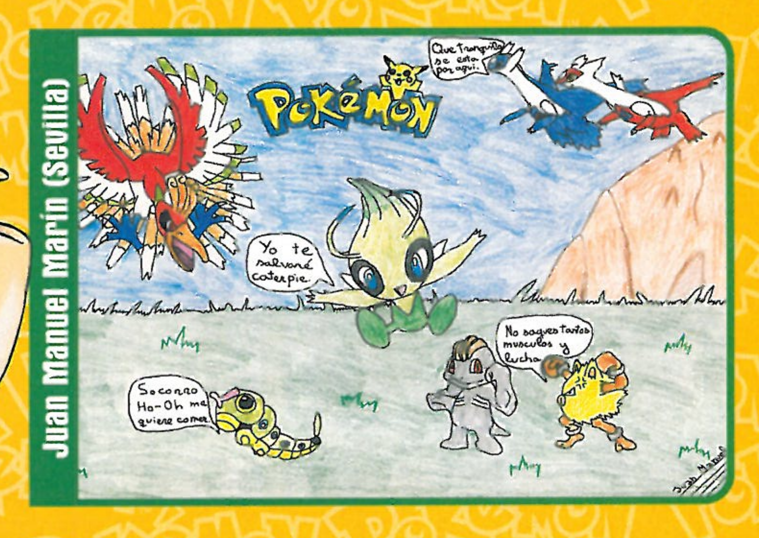
Pokéartista

Lara Marrero Vega (Puerto de la Cruz, Tenerife)
El mundo Pokémon es de color de rosa, y así lo refleja Lara en este rosado dibujo. Además de ofrecernos su visión de dos de los Pokémon más difíciles de conseguir, Mew y Celebi, nos adelanta a Groudon y Kyogre, de Rubí y Zafiro. Muy majuelos todos.



¡UN «F-ZERO» PARA EL ARTISTA!





Juan Manuel Marín (Sevilla)

GANADORES

(Superconcurso nº 28)

BARAJA DE CARTAS + TABLERO

Carlos Ruíz Ruíz .... Barcelona
Francisco Sirico Sánchez .... Córdoba
Fiona Mata Echeverri .... Gerona
Adriano Truglio Cuesta .... Gerona
Javier Díaz Garzón .... Madrid

JUEGO POKéMON ORO (GBC)

Carmelo DoSantos Rejones .... Almería
Sandra Arroyo Blanco .... Toledo
Minerva Rodríguez Cabrejas .... Zaragoza

JUEGO POKéMON PLATA (GBC)

Luisa Mª Navarro Buitrago ...... Ciudad Real
Víctor Ramírez Moreno .... Gerona
Roberto Martínez Carrero .... Madrid

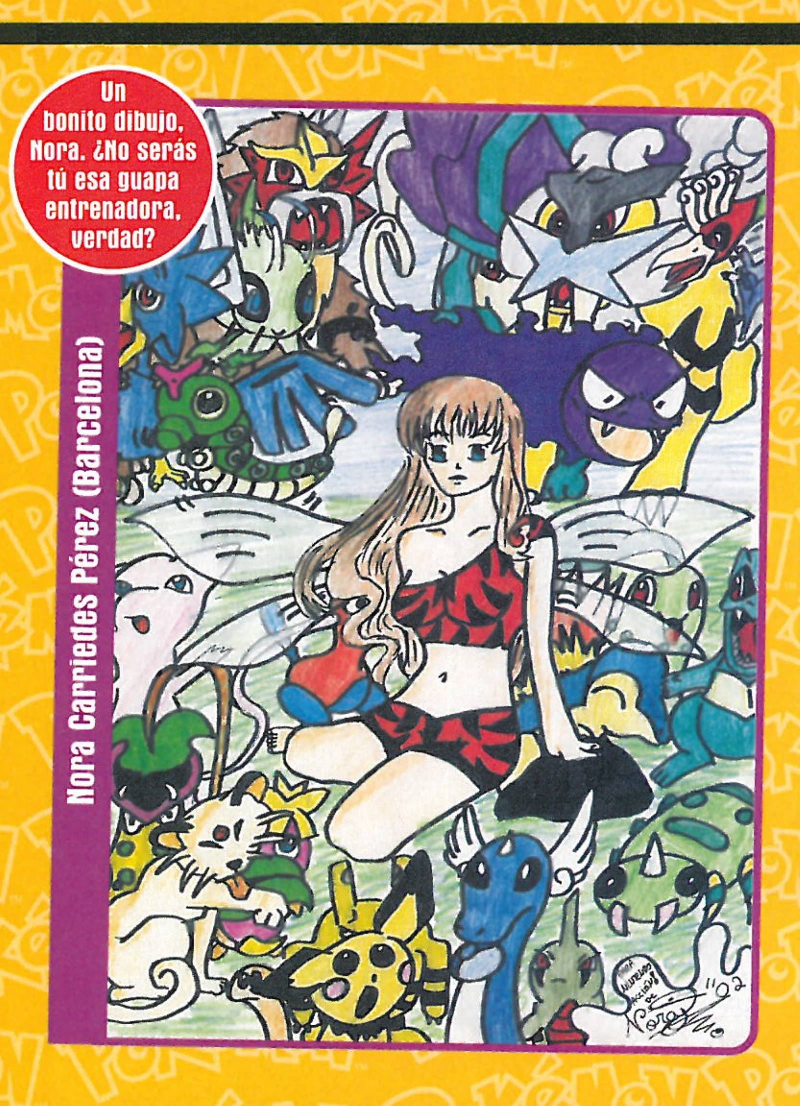
MANUAL ENTRENADOR POKéMON

Héctor Magna López .... Barcelona
Juan Párraga Herrera .... Gerona
Paula Rijo Hernández .... Las Palmas
Jon Alvarez De La Peña .... Vitoria
Adrián Vaquero Ferrero .... Zamora

VIDEOS PELICULA POKéMON

Antonio Pastor Cordero .... Badajoz
Antonio Cordero Rosado .... Badajoz
Albert Bollet Font .... Barcelona
Christian Monterrubio Rodríguez .... Madrid
Jordi Miñana Cavalles .... Valencia

Un bonito dibujo, Nora. ¿No serás tú esa guapa entrenadora, verdad?



Nora Carriedes Pérez (Barcelona)

Sopa de Letras Pokémon

F	A	R	F	E	T	C	H	D	C	R
U	F	S	U	U	O	N	A	N	A	W
S	S	E	R	T	E	R	R	O	F	O
B	F	E	R	A	L	I	G	A	T	R
A	M	A	E	H	I	E	I	R	L	A
R	E	D	T	A	M	R	N	F	T	E
P	F	R	O	N	U	F	F	T	F	F
M	U	F	N	O	E	R	A	L	F	U
A	R	F	L	A	A	F	F	Y	S	I

Encuentra siete Pokémon que empiezan con la letra F



Alba Delgado Grande (Asturias)

ZONA Pokémon™

¡Y le parecen pocos, al tío, los 351!

Seguro que ya los tiene todos: los cartuchos, los Pokémon y los veinte kilos de pilas gastadas. Pero aún así no se cansa, nuestro amigo Antonio Alvarez, de Motril, en Granada, y se ha inventado... ¡OTROS CIEN! ¡Esto es un Pokémaníaco, sí señor! Sigue creando Pokémon, aunque no existan, y... Jimmy: ¡Anda, si tiene a UnownKing, Mari! ¡Y tú buscándolo por los suelos!

Lucia Silva Lustres (A coruña)

Menuda orquesta que se ha montado. A ver, ¿quién no desafina?...

LLAMADAS
(¡CHUS! ¡Jesús!)

Clubes

• Club Pokémon. Si te interesa, no dudes en apuntarte. Sólo tienes que incluir un dibujo del Pokémon que más te mole y escribirme unba carta a la siguiente dirección de correo:
Enara Barón
C/Grumete Diego, 36 2ºA
48920 Portugalete (Vizcaya)
A las 10 primeras cartas les enviaré un carné, y cada mes se sorteará un regalo.

• Dos amigas hemos formado un club de Pokémon con trucos, datos, concursos, pasatiempos, tener información, intercambiar ideas... Si tienes más de 9 años y quieres formar parte del club, envía tus datos personales a esta dirección:
Patricia Lourdes
Urb. las Palmeras portal 12, puerta 7
35411 Arucas
Gran Canaria

Soluciones pasatiempos



Pokémisterio

1. Eevee 2. Kimori 3. Eléctrico 4.Burbuja 5. Pineco 6.Magma 7. Mewtwo
Solución: Volbeat.

Diferencias Houndour

Diente, mancha cabeza, color pecho, color espalda, cola y pezuña delantera derecha.

Nintendo Acción

#80 Slowbro

Debe convivir con un Shellder enganchado a su cola, pero tiene sus ventajas. Si el Shellder se desprende durante una lucha, Slowbro se convertirá de nuevo en un simple Slowpoke. Razón suficiente.

Lo mejor

+ Mejora los valores de Ataque y Defensa Especiales que tenía cuando era simplemente Slowpoke.
+ También es capaz de aprender Llamarada (MT38).

Lo peor

- Su nombre lo dice todo: "slow" significa "lento" en inglés, de modo que lo de la velocidad no tiene sentido para él.
- Los rivales le envenenan o duermen, y atacan luego con golpes Planta, Eléctrico o Siniestro.

Nintendo Acción

#79 Slowpoke

Es increíblemente lento y torpe. Resulta habitual verle ocioso junto al agua, y su despiste hace que se olvide de cuidar su cola, su rasgo más peculiar. De ella gotea una savia muy dulce, que atrae a otros animales.

Lo mejor

+ Sus niveles de Ataque y Defensa están por encima de la media.
+ Criado en la Guardería, puede aprender movimientos Huevo como Velo Sagrado y Tambor.

Lo peor

- Para ser un Pokémon Agua/Psíquico, tiene unos niveles demasiado bajos de Ataque y Defensa Especiales.
- Las pasa moradas contra ataques Planta, Siniestro y Eléctico. Ya sabes cómo ganarle.

Nintendo Acción

#86 Seel

Está cubierto de un pelaje azul que le sirve como protección contra el frío. Adora los océanos helados, y aunque parece bastante torpe en tierra, cuando se sumerge en el agua es tremendamente ágil. Búscalo por ahí.



+ Puede aprender hasta seis movimientos Huevo diferentes.
+ Aunque es un Pokémon de tipo acuático, también aprende movimientos de tipo Hielo.

Lo peor

- Sus estadísticas son muy pobres. Necesita evolucionar a Dewgong para aprovechar al máximo todo su potencial.
- Velo Sagrado es un movimiento realmente interesante, pero lo aprende muy tarde.

Nintendo Acción

#71 Victreebel

Este terrorífico Pokémon Planta atrae a su presa con su miel aromática, pero después se la zampa y le aplica un ácido que es capaz de disolver el objeto más resistente. Así nunca tiene problemas para hacer la digestión.



+ Si Weepinbell te pareció bueno, Victreebell le supera con creces.
+ Con Danza-Espada y Bomba Lodo su poder será colosal. Aunque ya va bien de Ataque y Ataque Especial.

Lo peor

- No puede aprender ningún movimiento nuevo durante el entrenamiento.
- Tiene una Defensa Especial bastante pobre, que le convierte en presa fácil para los Pokémon Fuego, Dragón o Roca.

Nintendo Acción #40 Wigglytuff

Es tan suave que si lo tocas ya no puedes parar de acariciarle. Pero tampoco es ningún flojucho: si se enfada, se infla como un globo y golpea a su enemigo con un contundente Golpe Cuerpo de los que causan estragos.



Lo mejor

- + El nivel que puede alcanzar de PS es uno de los cuatro mejores de todo el mundo Pokémon.
- + Equípalo con Restos y enséñale Protección: será poderosísimo.

Lo peor

- Sus niveles de Defensa y Defensa Especial dejan que desear.
- Aprende tan pocos movimientos que hay que enseñarle algunas MT´s para sacarlo a pelear. Y encima todos los ataques son tipo normal.

Nintendo Acción #45 Vileplume

Tiene unos pétalos gigantescos que liberan nubes de polen muy venenoso. El carácter de Vileplume no es muy agradable: le cuesta mantener la cabeza recta, y eso de que a uno le llamen a todas horas "cabezón" pues... sienta mal.

Lo mejor

- + Enséñale Danza-Espada y Bomba Lodo y disfruta del espectáculo.
- + Su nivel de Ataque especial es realmente bueno; no tiene nada que envidiar a Bellossom.

Lo peor

- Para que Gloom evolucione en él, necesitas una Piedra Hoja. Mmm, complicado.
- El Tipo dual al que pertenece le convierte en un Pokémon débil frente a Fuego, Hielo, y ataques Volador y Psíquico.

Nintendo Acción #48 Venonat

Es un Pokémon de costumbres nocturnas debido a que se alimenta de bichitos noctámbulos. Durante el día, suele dormir dentro del hueco de algún árbol, así que es bastante difícil encontralo cuando el Sol pega fuerte.

Lo mejor

- + Los ataques que puede aprender son su mayor virtud. Confunde, envenena, paraliza y duerme...
- + Sus dos movimientos Huevo son potentísimos: Relevo y Chirrido.

Lo peor

- Es un Bicho que tarda demasiado en evolucionar. Hasta el nivel 31 nada de nada.
- Aunque sus características son bastante equilibradas, no hay ninguna que destaque especialmente, así que no lo uses mucho.

Nintendo Acción #49 Venomoth

Cuando ataca a sus enemigos, agita sus grandes alas para esparcir sus escamas en una especie de polvo. Cuando este polvo es oscuro, resulta muy venenoso, mientras que si es de color claro, provoca sólamente... parálisis.

Lo mejor

- + Buenos niveles de Velocidad y Ataque Especial. Si usa Psíquico, el enemigo lo pasará fatal.
- + Con su velocidad, puede dormir al oponente antes de que actúe.

Lo peor

- Le hacen demasiado daño los ataques Fuego y Psíquico como para presumir de nada.
- No destaca por nada en especial. Sus niveles de ataque, defensa y especiales no superan la media. Vaya, con lo que mola su imagen.

Nintendo Acción #110 Weezing

Dos siameses que producen gases altamente venenosos y pestilentes. Cuando uno se infla, el otro se desinfla y viceversa. No permanezcas ni un segundo junto a ellos, o te intoxicarás.



Lo mejor

+ Posee una de las diez mejores Defensas a los ataques físicos.
+ Si quiere, puede ser un kamikaze y usar Explosión. Además, cuenta con una defensa excelente.

Lo peor

- Un Terremoto o un ataque Psíquico lo tumbarán fácilmente.
- Dada su forma, no es un Pokémon que destaque por su Velocidad. Aunque tampoco es que le haga falta correr.

Nintendo Acción #120 Staryu

Aunque sus brazos se rompan, basta que el nucleo siga intacto, para que se regeneren. De noche, esa parte roja parpadea al ritmo del latido cardíaco de los humanos. Búscalo donde haya agua, y mira bien porque se mueve rápido.

Lo mejor

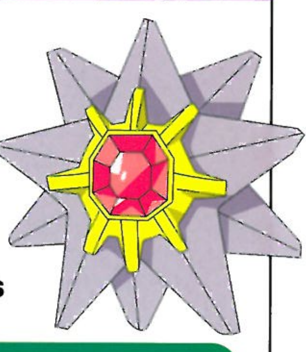
+ Es bastante rápido para tratarse de un Pokémon sin evolucionar. De hecho es de los más veloces.
+ Aprende Reducción, una interesante técnica que reduce su tamaño.

Lo peor

- Necesita evolucionar a Starmie para poder darlo todo. Y para eso necesita la Piedra Agua, claro, no vale cualquier cosa.
- En la Guardería no aprende ningún movimiento Huevo.

Nintendo Acción #121 Starmie

Su cuerpo crece para formar una figura geométrica que brilla en diferentes colores cada vez que es descubierto. Parece que utiliza su núcleo multicolor como emisor desde el que envía ondas eléctricas al espacio.



Lo mejor

+ Es del raro tipo Agua/Psíquico. Sólo Slowpoke y sus evoluciones son de este mismo tipo.
+ Pocas especies de Pokémon pueden superar su velocidad.

Lo peor

- Necesitas Piedra Agua para que Staryu evolucione a Starmie. Y ya hemos dicho antes que no es precisamente fácil.
- Si lo evolucionas antes del Nivel 43, Starmie no aprenderá Pantalla Luz e Hidro Bomba.

¡YA LAS TENÉIS TODAS!

Esta es la última entrega de las fichas Pokémon. A lo largo de estos 30 números de Revista Pokémon, hemos descrito con todo lujo de detalles los 251 Pokémon de todas las ediciones. ¡¡Seguro que os ha resultado de utilidad!! Es lo que queríamos. Alguno las habrá coleccionado. Bien, para eso eran. Para el número que viene hemos pensado continuar las fichas de la Guía Oro y Plata, que interrumpimos en Nintendo Acción. ¡¡No faltéis a la nueva cita!!

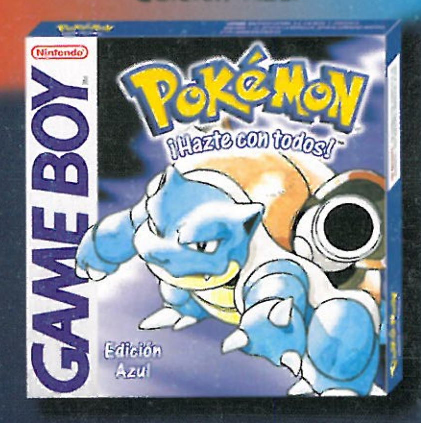




Edición Amarilla



Edición Azul







Edición Cristal

Edición Oro

Edición Plata

¿Blanca Navidad?...
Azul o Roja o Amarilla o Plata u Oro o Cristal.
Estas navidades serán del color que tú quieras.
Pídete el juego Pokémon que te falte y hazte con todos.



pokemon.nintendo.es